

Situation Complexe en RUGBY

Cycle 4 – Classe 4° - Séquence N° 1

Champ d'apprentissage n°4

« CONDUIRE OU MAITRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF »

Attendus de fin de cycle

Pôle Moteur

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe .
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

Pôle méthodologique

- Observer et Co arbitrer.
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

Pôle social et langagier

- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
- Assurer différents rôles sociaux (arbitres, chronométreur, coach, secrétaire) favorisant la réussite de la situation et
- Justifier clairement son avis à partir de l'analyse

Le dispositif organisationnel présenté en leçon 3

COMMENT MARQUER DES POINTS ?

-Avant chaque lancement, les attaquants (au nombre de 3 + 1 coach non joueur) annoncent à haute voix le type d'action défensive : **plaquer ou ceinturer**.

-Sur chaque passage les attaquants vont marquer des points « **type de défense** » : **1 point pour des défenseurs qui ceinturent et 3 points pour des défenseurs qui peuvent plaquer et ceinturer**.

-Ils marqueront aussi des points « **zone de jeu atteinte** » en fonction de la zone où l'action avorte (en avant, sortie en touche...).

Le tableau suivant est inscrit en gros au bord du terrain. Il présente le nombre de points que peut obtenir l'équipe attaquante.

POINTS « TYPE DE DEFENSE »	POINTS « ZONE ATTEINTE »
UNIQUEMENT CEINTURER = 1Point	Z1 = 1pt
	Z2 = 5pts
CEINTURER et PLAQUER = 3points	Z3 = 10pts
	Z4 = 50pts

DEROULEMENT :

- Au départ, les attaquants sont placés systématiquement en **triangle** avec le joueur avant porteur du ballon. Les 2 joueurs extérieurs doivent voir le dos du porteur de balle.

Le défenseur seul ne peut intervenir **que dans sa zone de jeu** (pas de défense tout terrain). Le sens de rotation des défenseurs après chaque passage s'effectue comme suit Z1 puis Z2 puis Z3 puis remplaçant puis Z1....

- Un **temps de concertation de 45'' mené par le coach** est obligatoire après chaque essai et permet à l'équipe attaquante de choisir son projet de jeu et la stratégie à adapter en conséquence. Le coach annoncera à haute voix le projet de jeu de son équipe aux défenseurs afin de leur signifier le « type d'action défensive ».

- Le **coach est changé à chaque passage**.

- **Si les défenseurs ne respectent pas le projet annoncé, les attaquants gagnent la rencontre et ce quelque soit le score final**.

But de la SC:

Marquer plus de points que l'équipe adverse en scurant au-delà de 171 points

Terrain de 18 m X 4/5 m

😊 = attaquants

😬 = défenseurs

😊 = enseignant

😊 = observateurs fiche rencontre



Défenseur remplaçant



1 défenseur dans chaque Zone



«coach»



Zone de Marque

Zone 3

Zone 2

Zone 1

6m

- 2 équipes de 4 joueurs .

- Equipes composées de joueurs de niveaux de pratique différents mais des équipes qui restent équilibrées.

- Les attaquants vont effectuer des passages durant **1'30'' de temps de jeu effectif** puis ils changeront de rôles avec les défenseurs.

- L'équipe qui gagne est l'équipe qui aura marqué le plus de points.

FICHE D'OBSERVATION POUR MODULER SES ACTIONS AU FUR ET A MESURE DE LA RENCONTRE

Document annexe : la fiche de rencontre de la SC

JOUEURS EQUIPE 1 : Wanya - Antonia - Leman - Thomas - Constant Maitor jaune
 JOUEURS EQUIPE 2 : Clémentin - Romain - Thomas A - Adrien Maitor rouge

POINTS « TYPE DE DEFENSE »	POINTS « ZONE ATTEINTE »	Zone de marque (essai valide)	
UNIQUEMENT	Z1 = 1pt		24 essai
CEINTURER = 1Point	Z2 = 5pts		23
CEINTURER et	Z3 = 10pts		22
PLAQUER = 3points	Z4 = 50pts		21

EQUIPE 1 ATTAQUANTE				EQUIPE 2 ATTAQUANTE			
PASSAGE(s)	CHOIX « type de défense »	Zone atteinte	POINTS MARQUES	PASSAGE(s)	CHOIX « type de défense »	Zone atteinte	POINTS MARQUES
1	q1pt c3pts	2	5	1	q1pt c3pts	essai	50
2	c1pt q3pts	essai	50	2	c1pt q3pts	essai	50
3	c1pt q3pts	essai	50	3	c1pt q3pts	essai	50
4	q1pt c3pts	1	1	4	c1pt q3pts	2	5
5	c1pt q3pts	2	5	5	q1pt c3pts	2	5
6	c1pt q3pts	essai	50	6	c1pt q3pts	3	10
7	c1pt q3pts	1	1	7	c1pt q3pts	essai	50
8	q1pt c3pts	1	1	8	c1pt q3pts	essai	50
9	q1pt c3pts	essai	50	9	c1pt q3pts	2	5
10	c1pt q3pts	essai	50	10	c1pt c3pts		
11	q1pt c3pts	1	1	11	c1pt c3pts		
12	c1pt c3pts			12	c1pt c3pts		
13	1pt c3pts			13	c1pt c3pts		
EQUIPE 1 : POINTS « type de défense »			264	EQUIPE 2 : POINTS « type de défense »			225
= 23			Zone atteinte	= 13			Zone atteinte

TABLEAU CIBLE ACQUISITION DE LA COMPETENCE ATTENDUE

NOMBRE D'POINTS MARQUES PAR RAPPORT AU TYPES D' ACTIONS DEFENSIVES	POINTS MARQUES EN FONCTION DES ZONES DE JEU ATTEINTES									
		+ DE 261	201 A 260	171 A 200	131 A 170	91 A 130	61 A 90	31 A 60	12 A 30	- DE 11
	+ DE 25									
	23 A 24									
	20 A 22									
	17 A 19									
	14 A 16									
	9 A 13									
	7 OU 8									
	- DE 6									



Notre
Compétence Attendue...

...S'appuyant sur ces
Paramètres



Pôle Moteur

- **Jouer** un surnombre offensif en avançant collectivement ou individuellement selon le placement et le type de défense adverse

- Des zones plus ou moins valorisées pour percevoir l'efficacité collective (« score parlant »)
- Des dimensions du terrain qui vont influencer le paramètre moteur
- Des « types d'actions défensives » qui influencent les conduites motrices des défenseurs
- Un Temps effectif de 1'30 pour amener les défenseurs à ralentir la progression adverse et pour contraindre les attaquants à être le plus efficace possible.

Pôle méthodologique

- Collaborer** pour élaborer un projet de jeu adapté aux ressources de son équipe et au potentiel de l'équipe adverse
- Apprendre** à recueillir des informations et en tirer des conclusions pour les prochains passages

- Recueil de données sur la fiche de score
- Organisation collective de départ en attaque et en défense afin de mettre en œuvre son projet
- Respecter l'adversaire et son intégrité physique
- Connaître les « faiblesses » de son adversaire afin d'adapter son projet d'action

Pôle social

- Respecter** ses camarades et **accepter** les remarques du coach

- Interrelations de l'équipe avant chaque passage menées par le coach afin de choisir un projet de jeu cohérent et mettre en place un algorithme simple d'attaque du type : « si...alors... »
- Rôles de coach, responsable de fiche de score, chronométreur
- Equipes hétérogènes (dyades dissymétriques)

Pôle langagier

- Utiliser** un vocabulaire adapté et un langage clair pour échanger avec ses camarades

- Des conseils et des débats entre joueurs défenseurs mais aussi entre joueurs attaquants/coach engendrent des échanges langagiers
- Retours entre l'enseignant et les élèves (verbalisation des réussites et échecs) une fois les deux mi-temps effectuées

En quoi est-ce une situation complexe?

- L'élève **s'engage** au sein d'un collectif pour faire progresser individuellement ou collectivement le ballon vers la cible adverse (**paramètre moteur**)
- L'élève **s'engage** en défense pour chercher à freiner ou bloquer l'équipe adverse en ceinturant et/ou plaquant (**paramètre moteur**)
- L'équipe attaquante **analyse** ses prestations et présente des améliorations au regard des observations et des remarques du coach. Elle cherche également à connaître les « faiblesses » de son adversaire afin d'adapter son projet d'action (**paramètre méthodologique**)
- Les élèves **communiquent**. Des conseils et des débats entre joueurs défenseurs mais aussi entre joueurs attaquants/coach engendrent des échanges langagiers (**paramètre langagier**)
- L'élève **participe** aux interrelations de l'équipe avant chaque passage menées par le coach afin de choisir un projet de jeu cohérent et mettre en place un algorithme simple d'attaque du type : « si...alors... » (**paramètre social**)

Liens possibles à établir avec le socle commun

Situations
ciblées



Situation complexe
Au regard des caractéristiques de
nos élèves du collège de St Astier



D1

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité

- **Le défenseur « timide » :**
L'élève défenseur a peur de s'engager pour ralentir la progression de la balle.
- **L'attaquant « individualiste » :** élève qui se débarrasse du ballon ou joue seul. Pas de projet collectif.

D2

Préparer/planifier/ et représenter une action avant de la réaliser

- **L'équipe « minimaliste » :** elle se fixe un projet « points défenses » en dessous de ses capacités.
- **L'équipe « inconsciente » :** elle se fixe un projet « points défenses » bien au delà de ses capacités. Le projet est trop ambitieux.

D3

Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif

- **Le coach « dilettante » :** ne prend pas en compte l'importance de sa fonction. N'observe pas sérieusement et donc ne peut guider ses camarades.
- **Le coach « introverti » :** a du mal à proposer des solutions malgré son observation sérieuse.

D4

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger

- **Le joueur « non préparé » :** Cet élève ne prend pas en compte toute la dimension physique du combat dans cette activité et ne se prépare pas en conséquence pour préserver son intégrité physique.

D5

Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique

- **le joueur « fonceur » :**
L'élève a une représentation uniquement fondée sur la dimension de combat individuel au sein de laquelle l'activité de mise en projet collectif a peu d'importance.